

Imagens fantasmas

Phantom Images

Harun Farocki

Cineasta e artista visual. Estudou na Academia Alemã de Cinema e Televisão (DFFB), foi editor do jornal especializado em cinema Filmkritik, e lecionou na Universidade de Berkeley, na Califórnia, Estados Unidos. Fez mais de 90 filmes ao longo de sua carreira, questionando a relação entre as imagens, a tecnologia, a mídia e a guerra. Morreu aos 70 anos, na Alemanha.

Tradução:

Camila Vieira da Silva

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ (Tecnologias da Comunicação e Estéticas).

SUBMETIDO EM: 30/05/2015

ACEITO EM: 10/08/2015

DOSSIÊ

RESUMO

Imagens fantasmas é extraído de uma conferência de Harun Farocki, feita para o ZKM, Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, na Alemanha, em 2003. Ao refletir sobre a produção de imagens de guerra feitas por câmeras acopladas em bombas, Farocki explica seu conceito de imagem operativa: aquela que já não representa mais um objeto, mas faz parte de uma operação.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem; Guerra; Fantasma; Câmera; Militar.

ABSTRACT

Phantom Images is extracted from a conference of Harun Farocki, delivered at ZKM, Center for Art and Media in Karlsruhe, Germany, in 2003. Reflecting on the production of military images taken by cameras attached to bombs, Farocki explains his concept of operative image, one that no longer represents an object, but it is part of an operation.

KEYWORDS: Image; War; Phantom; Camera; Military.

1. Imagens Fantasmas

Deixe-me começar com duas sequências de imagens da guerra aliada contra o Iraque em 1991 que correspondem a um tipo único de imagem. A primeira sequência, tomada de câmeras em um helicóptero, um avião e “um drone” – que é como os leves aviões de reconhecimento não tripulados têm sido descritos –, mostra um segmento do terreno no qual eles estão sobrevoando. No centro da lente da câmera, podemos ver o projétil voando em direção ao seu alvo. A detonação mais que esgota o alcance do contraste. A abertura automática falha em alcançar um equilíbrio: as imagens cessam.

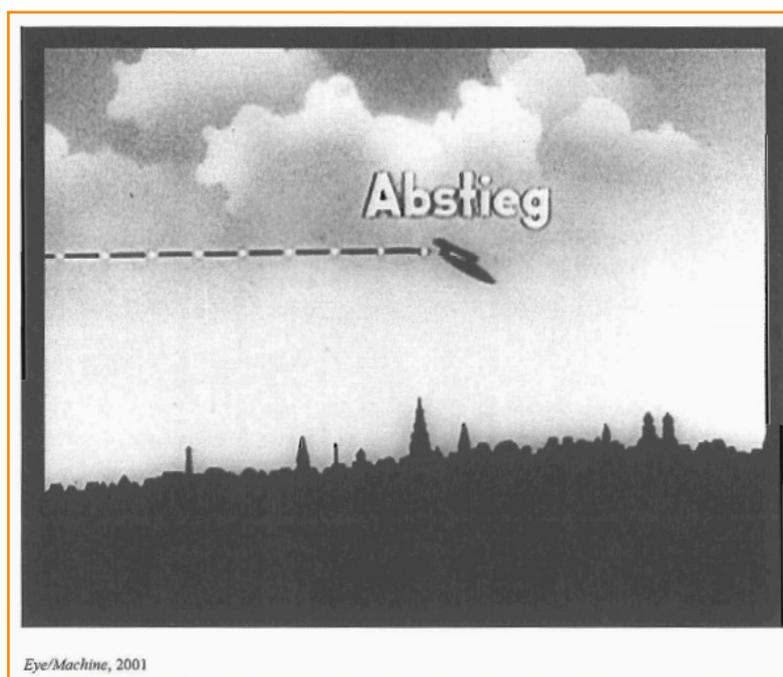
Durante os anos 1920 nos Estados Unidos, gravações de filme realizadas de uma posição que um humano não podia normalmente ocupar eram chamadas de tomadas fantasmas; por exemplo, tomadas de uma câmera que tinha sido pendurada embaixo de um trem. No filme narrativo, imagens tiradas da posição de uma pessoa são referidas como subjetivas. Podemos interpretar o filme que toma a perspectiva da bomba como uma imagem subjetiva-fantasma. O material de filmagem de uma câmera que está mergulhando em direção a seu alvo, uma câmera suicida, fica em nossa mente. Esta perspectiva era nova e nos ofereceu uma imagem de algo sobre o qual nós tínhamos apenas conhecimento limitado até aparecerem os mísseis de cruzeiro dos anos 1980. Eles eram apresentados junto com o termo “armas inteligentes” e combinaram a noção imprudente de inteligência com uma subjetividade igualmente mal ponderada; era uma construção mnemônica inclinada à autoflagelação, enquanto golpeava seu caminho para o nada.

Filmes animados, seja desenhados ou calculados em computador, também usaram constantemente a perspectiva que uma câmera equipada não podia ocupar ou apenas com grande dificuldade; por exemplo, a perspectiva oferecida do ponto de vista de uma bala disparada por um revólver. Filmes animados então promulgaram a possibilidade de um ponto de vista ubíquo da qual a competição cinematográfica não era capaz e isso contribuiu para sua retórica do exagero. Cartoon ou animação é um gênero que não pode realmente representar a morte. Na animação, tudo é sempre reversível. Mas a imagem animada continuamente redesenhada é bem adequada à representação dos métodos e das funções da tecnologia.

Animações de computador podem ser distinguidas de outras imagens desenhadas, porque elas têm desbravado um padrão estilístico particular. Tais regras universais autoproclamadas existiram nos filmes americanos nos anos 1950 – imagens feitas com a firme convicção de que não podia ter outra imagem do mundo. Sempre que a animação de computador começa a processar dados fotográficos, ela contém uma crítica inerente à fotografia. Derivando da noção dúbia de que o computador está suplantando a mídia visual anterior, as animações geradas de computador se apresentam como imagens exemplares capazes de representar o sexo e a morte.

Como corolário da visão comum em 1991 de que as imagens dessas câmeras - filmando seja os mísseis se aproximando de seu alvo ou a detonação propriamente dita - fizeram da guerra um jogo de computador é o fato de a guerra se assemelhar a uma brincadeira de criança. Cartoons são coisas de crianças, e animação por computador é uma forma de assimilação simbólica. Quase todas as representações técnicas que defendem a ideia de representarem apenas o princípio operativo de um processo tem uma grande parcela de mistificação em si. Por exemplo, deve ser notado que, nas

imagens da Guerra do Golfo de 1991, nenhuma pessoa pode ser vista. O campo de batalha é inabitado. Quando você vê um rolo inteiro de tais imagens, não deixa de pensar que a guerra continuará bem depois que a humanidade tenha desaparecido da face das máquinas.



As imagens operativas do projétil voando em direção ao seu alvo e a subsequente detonação mostram objetivos largamente militares, quartéis, abrigos subterrâneos, aeródromos e pontes. Pontes aparecem repetidamente como alvos estratégicos, até mesmo quando a população as estava usando. Em uma entrevista coletiva durante a primeira Guerra do Golfo, um representante do exército norte-americano mostrou um filme em que um carro podia ser visto afastando-se de uma ponte que tinha acabado de ser atingida – e ele fez uma piada sobre isso. Hoje você não pode pegar material de filmagem dos arquivos militares em que carros podem ser vistos, filmagens que forçariam você a concluir que humanos estavam realmente presentes ou próximos do alvo. É óbvio, então, como as táticas de guerra e a reportagem de guerra coincidem.

As imagens são produzidas pelo exército e são controladas por militares e políticos.

Na primeira guerra contra o Iraque em 1991, a imagem do policial funcionava de acordo com o princípio do esquema do bom/mau tira. No lado dos iraquianos, o mau tira usava métodos convencionais de poder para manter os repórteres e os câmeras no campo de batalha. Eles não queriam que se documentasse o fato de que o regime de Saddam fosse talvez capaz de aterrorizar sua própria população e a população do Kuwait, ou que não era capaz de organizar um exército que poderia oferecer ao menos uma proteção mínima para seus soldados em retirada, sem mencionar sua própria população civil. O bom tira dos Estados Unidos, em contraste, excluía os fotógrafos e os câmeras estruturalmente do evento em si, graças novamente às “bombas que filmam”, como Theweleit as chamava. Bombas com câmeras não oferecem sala para um observador independente.

O Iraque permitiu a alguns jornalistas ficarem em Bagdá durante a guerra, entre eles Pete Arnet, da CNN. Eles nos mandavam os panoramas em verde de alto contraste. Como Ernst Jünger em Paris, Arnet experimentou o bombardeio de Bagdá em primeira mão do topo do seu hotel, mas, em contraste a Ernst Jünger, ele estava detido em um tipo de prisão domiciliar. Ambos eram forçados a oferecer uma reflexão estetizada, que servisse à mente do posto de um estrategista militar posicionado em uma colina. Os correspondentes em Bagdá pertenciam à reserva tática de uma estratégia intensamente contraditória do regime de Saddam: de um lado, deveriam esconder a inferioridade dos iraquianos; do outro, expor a inumanidade da guerra aliada contra eles. Para fazer isso, eles exigiam uma foto de corpos mortos, de tantos corpos mortos possíveis, um close-up deles numa imagem.

Existe um filme de cerca de um minuto, feito em 1942, do treino de voo do míssil HS 293 D sobre um naufrágio perto de Peenemünde. Foi gravado por uma câmera de televisão na ogiva do projétil. As imagens de TV eram enviadas por um transmissor para um avião acompanhante que disparou o míssil e então se desviou do caminho dele, sem perdê-lo de vista. Do avião, o míssil era guiado ao alvo usando um controle que lembra bem de perto o moderno joystick. Dado que, como é bem conhecido, era impossível gravar imagens eletrônicas até os anos 1950, a sequência é provavelmente a única documentação remanescente em filme deste experimento – um dos técnicos filmou do monitor com sua câmera. A miniaturização da câmera de televisão foi um avanço do desenvolvimento, mas o HS 293 D em si nunca foi usado durante a Segunda Guerra Mundial. Em contraste com os construtores de foguete, os instaladores da câmera-televisão-foguete continuaram seu trabalho não nos Estados Unidos, mas na indústria de televisão da Alemanha Ocidental.

“Sentimos que é imoral projetar armas em que a construção pressupõe a morte do soldado ao usá-las, e assim – ao menos em nosso entendimento – implicando o sacrifício como parte do mecanismo da arma. No Japão, contudo, a missão do piloto kamikaze que mergulha seu avião em um contratorpedeiro inimigo é considerada uma honra. Eles também têm torpedos que são guiados em direção ao alvo por um piloto construído nele. Um desvio interessante ao ditado: ‘a bala é uma idiota cega’”. (Ernst Jünger, *The Gordian Knot*, 1953)

A bala é uma idiota cega ou para citar a “Canção do Soldado”: “Continue, Luise, enxugue seu rosto, minha querida, / Nem toda bala atinge seu alvo” (“*Nun ade lieb Luise, wisch ab Dein Gesicht / Eine jede Kugel die trifft ja nicht!*”). As imagens da ogiva dos mísseis de 1991, juntas com a expressão “armas inteligentes”, são tão angustiantes ou

tão fascinantes, precisamente porque as balas não são mais cegas. E na guerra, a morte é sempre a morte de outro alguém. O padrão de reconhecimento e rastreamento de objeto das bombas com visão ameaça com infalibilidade. O comentário de Paul Virilio de que tais imagens estão apontadas para nós soa como uma profecia auto-realizável.

O aparato HIL, sigla para *hardware in the loop* (“hardware no circuito”), é uma máquina que testa o caminho do voo dos foguetes enquanto eles viajam em direção ao alvo e corrigem seu curso, navegando independentemente seu voo até objetivo estratégico. O aparato, tão largo quanto um automóvel, oferece um número grande de parâmetros variáveis e pode performar desvios rápidos de movimentos com ótima precisão. A imagem em larga escala mostra a ogiva escaneada e seus prismas oscilantes; as imagens são transmitidas à ogiva – imagens simuladas da paisagem que ela tem de sobrevoar. Neste caso, as imagens são baseadas em imagens tiradas de uma câmera aérea e nelas você pode ver as florestas, as comunidades residenciais e as ruas abaixo.

A ogiva tática armazena e processa as fotos aéreas e o processamento das fotos pode ser visto em linhas verdes e vermelhas. As linhas verdes aparecem para sugerir algo como uma suspeita inicial. O programa de busca ao alvo descobre uma constelação numa imagem, talvez uma parte do padrão reconhecível, e a armazena. O programa então desenha uma linha na imagem e procura novamente por um agregado de pixels que o permitirá continuar desenhando aquela linha. Quando a linha é verificada, quando os esboços de um cruzamento de rua, pontes ou linhas de energia aparecem, registradas como pontos de referência, a cor vermelha é usada para mostrar que elas são verificadas, como uma mente em desaceleração que sublinha de vermelho um pensamento que parece ser correto. O olho automático gravou apenas uns poucos padrões de busca por meio dos quais ele olha para as imagens do mundo real. Estes aparatos de processamento de imagens funcionam com o mesmo tipo de desajeito com que as armas robóticas performam uma nova tarefa. Cada movimento é desmembrado em fragmentos e cada fragmento do movimento é performado com igual dedicação, mas precisamente com a absoluta falta de elegância habitual. Mas exatamente como os robôs nas fábricas primeiro usaram trabalhadores manuais como modelo até que eles os superassem e os tornassem obsoletos, estes autômatos sensoriais devem substituir o trabalho do olho humano.

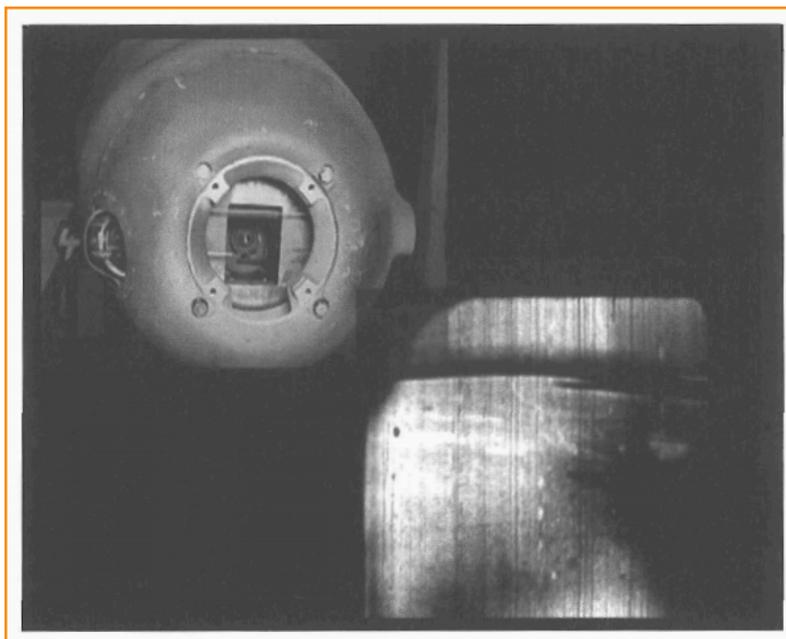
Em meu primeiro trabalho neste assunto, *Eye/Machine* (2001), chamei tais imagens, feitas nem para entreter nem para informar, de “imagens operativas”. São imagens que não representam um objeto, mas antes são parte de uma operação. Depois me ocorreu que este termo veio de Roland Barthes. No seu livro *Mitologias* (1957/1964), ele escreveu em seu posfácio teórico: “Devo voltar aqui para a distinção entre a linguagem dos objetos e a metalinguagem. Se eu sou um lenhador e nomeio a *árvore* que estou derrubando, eu digo – qualquer que seja a forma da frase – a *árvore*, e eu não falo sobre a *árvore*. (...) Se eu não sou um lenhador, no entanto, eu não posso dizer a *árvore*, só posso falar *de* e *sobre* isso”.

Neste texto teórico, Roland Barthes estava batalhando para manter sua própria prática. Ele queria pertencer à esquerda revolucionária, mas não queria ser parte do cobertor-tecelão soviético, que é exatamente o que o partido comunista francês queria de seus intelectuais. Moscou perseguia a semiótica com ódio característico, porque era baseada em uma teoria vanguardista russa muito denunciada, nomeada de formalismo – a única novidade teórica, de acordo com Foucault, que o comunismo já produziu.

Hoje não estamos sob nenhuma pressão para nos tornarmos materialistas radicais e traçarmos as manifestações do materialismo em estruturas de linguagem e pensamento. Se temos interesse em imagens que são parte de uma operação, isto é porque estamos cansados de imagens não operativas e cansados de metalinguagem. Cansados da prática do dia a dia em remitologizar a vida cotidiana, cansados da mudança permanente e dos programas multicanais de imagens feitos sob medida para significar algo para nós. O que é exibido nestes programas não vem nem do micro nem do macrocosmos, mas antes do nível médio; sua linha fronteira mais baixa é o *close-up* do rosto humano, seu nível mais alto é um quarteirão de casas. Este é o recheio, por assim dizer, na imagem do sanduíche cósmico. Crianças são encorajadas a não comer o recheio sem o pão, um exercício de sublimação do desejo. Ou talvez a indústria do filme e da televisão tenha se exaurido em sua superprodução de material.

Em uma obra como *CRTL Space* (2001), meu interesse estava focado em ver imagens que não eram cortadas e enquadradas a fim de comprimir espaço e tempo. Filmes ou fotos que eram tiradas a fim de monitorar um processo que, via de regra, não podia ser observado pelo olho humano. Imagens que parecem tão inconsequentes que não são armazenadas – as fitas são apagadas e usadas novamente. Geralmente as imagens são armazenadas e arquivadas apenas em casos excepcionais, mas casos excepcionais em que é certo encontrar. Tais imagens desafiam o artista interessado em um significado que não é autoral e intencional, um artista interessado num tipo de beleza que não é calculada. O comando militar norte-americano ultrapassou todos nós na arte de mostrar algo que chega perto do “inconsciente visível”.

Hoje os materialistas são artistas como Heidi e Alvin Toffler; eles não pertencem a um círculo intelectual em Paris, mas a um *think-tank* em Washington perto do Pentágono. Nos seus livros *The Third Wave* e *War and Anti-War*, livros com grande circulação em edições de bolso, eles assumem que há uma correspondência necessária entre a tecnologia de produção e a tecnologia de destruição, de manufatura e guerra. A guerra é, nesta visão axiomática e evolucionária, um campo de atividade como qualquer outro - como comparar a agricultura com a indústria. A este respeito, é preciso notar que os moradores de Cartago tinham catapultas bem mais complicadas que ferramentas agrícolas e que, durante a Segunda Guerra Mundial, quando o exército estava desenvolvendo armas controladas por rádio, o avião a jato, a gravação estereofônica e o computador, havia mais que nunca mão de obra escrava no domínio territorial alemão.



A representação reducionista do fabricante suíço de armas Örlikon mostra o voo aproximado de um projétil que é então visto por defesas terrestres e destruído por um míssil antibalístico. Esta sequência de produtos, em que um novo produto substitui um velho, é também um modelo de cultura. A Guerra Fria tornou isto possível por mais de 40 anos ao dar baixa em foguetes, tanques, jatos, aviões e navios que nunca foram usados materialmente e algumas vezes eram moralmente desgastados bem antes de serem completados. Os produtos da indústria de TI têm uma plataforma de vida mais longa que a maquinaria da guerra. E a fim de manter o mercado livre de constipação, campanhas morais têm de ser conduzidas, mas estas em si envelhecem e se desgastam.

A produção cara dos produtos computacionais, geralmente de coisas imateriais, supõe-se ser uma das causas do colapso súbito da União Soviética. Os competidores perderam a corrida, não simplesmente porque eram tão fracos, mas também porque

eles não precisaram da competição como motor do processo de envelhecimento e rejuvenescimento.

Mas agora a própria indústria de armas tem dificuldade para justificar seus novos produtos. Falta-lhe um inimigo que pudesse produzir armas anti-balísticas contra ela, o que exigira, então, armas anti-anti-balísticas. E é difícil fazer sentido sistemático fora dos modos da guerra: você pode abastecer de armas um aliado que então deixa a aliança e se torna um inimigo, como no caso do Afeganistão e do Iraque. Estou falando aqui da perspectiva fantasma da guerra, da perspectiva de uma subjetividade-guerra imaginada. Em *Mother Courage*, de Brecht, encontramos a frase: “A guerra sempre encontra uma solução”. Barbara Ehrenreich interpretou a frase da seguinte maneira: a guerra é incrivelmente inventiva quando sua própria sobrevivência está em jogo. Mesmo se ninguém quisesse mais guerra, ela tentaria se transformar em guerra de autômatos num campo de batalha desértico. Em países ricos, a maioria não quer guerra. A guerra não é necessária, tanto quanto o banho de ouro não é necessário para a moeda. As pessoas, ainda recentemente, chegavam a acreditar, com Hobbes, em banho de ouro para nossa cultura. E criamos feriados em memória de um denominador comum, a violência. As guerras recentes conduzidas com superioridade inimaginável de um lado – em assimetria – são os precursores rituais de tais feriados.

A impressão fantástica de um campo de batalha abandonado sobre o qual a guerra está sendo continuamente travada – um pouco como brinquedos que ganham vida quando crianças estão dormindo – lembra a do vazio da produção de plantas. Na indústria automobilística, por exemplo, você apenas vê as pessoas trabalhando onde não há mais espaço para robôs. Ao observar a conexão entre produção e destruição, a seguinte analogia aparece: enquanto fábricas em países ricos têm cada vez menos pessoas nelas, nunca houve tanta gente performando trabalho manual em países pobres. E, ainda, as guerras ocorrem cada vez mais em países pobres. As imagens operativas da Guerra do Golfo de 1991 que não mostram qualquer pessoa são paradoxais. A despeito da censura, as imagens eram mais que propagandas inclinadas a silenciar a soma total de talvez 200 mil mortos. Elas eram, talvez acima de tudo, no espírito de uma utopia de guerra, uma utopia que não considera o encontro de pessoas, aceitando os mortos apenas um tanto desdenhosamente como vítimas.

Quando questionado sobre as perdas do lado iraquiano em 1991, um porta-voz militar norte-americano disse: “Não fazemos contagem de corpos”. Alguém poderia traduzir isto em: “Não somos seus coveiros; deixamos outros fazerem esse trabalho sujo”. Ou alguém poderia ler isto como uma declaração de que os países ricos não se vangloriam com a morte do inimigo e que eles querem evitar perdas entre seus próprios soldados. Para os pobres, isso é uma fonte de esperança, a esperança de que, das conquistas dos ricos, algo sobrarão algo para os pobres.

É verdade que imagens operacionais conjuram a imagem de uma guerra conduzida de forma limpa e elas são mais fortes que imagens da guerra suja, como as imagens de um abrigo subterrâneo em Bagdá em que algumas centenas de civis foram despedaçados. Os espectadores de televisão deveriam apreciar os técnicos de guerra e simpatizar com a tecnologia da guerra através das imagens de fotografias aéreas, que eram na verdade feitas apenas para os olhos dos técnicos de guerra. Mas os espectadores ainda permaneceram seres políticos que falavam entre si e criticavam imagens; eles souberam como distinguir entre a primeira guerra, quando o Iraque atacou o Kuwait e

tentou anexá-lo, e a segunda guerra. Em 2003, as imagens das ogivas de mísseis eram raramente mostradas. E não houve fala sobre armas inteligentes, apenas sobre armas guiadas com precisão.

Devido ao sigilo que cerca as operações militares, é difícil provar o seguinte pressuposto, mas tudo parece sustentar a teoria de que, nas duas guerras do Golfo, não havia armas inteligentes, nenhuma que pudesse procurar e atingir seu alvo por si só. Era mais que a trapaça comum do oponente em tempo de guerra. Aqui havia uma tentativa contínua de tornar a ideia de uma bomba que vê tão popular e comum que, em seguida, elas deveriam ser solicitadas, desenvolvidas e financiadas.

Similarmente, não há imagens que não apontem para o olho humano. Um computador pode processar imagens, mas não precisa de imagens para verificar ou falsificar o que lê nas imagens que processa. Para o computador, a imagem no computador é suficiente. Porém, as imagens de “linguagem objetiva” são distintas em graus das imagens “metalinguísticas”, bem como a estética da máquina é distinta da estética da mercadoria. E o machado do lenhador de Roland Barthes não é simplesmente uma manifestação da racionalidade meta-relacionada: mesmo uma ferramenta comunica não apenas com os materiais de seu ofício, mas também com os sentidos humanos.

2. Visões da guerra

As imagens do meu filme *Images of the World* me pareceram, de volta a 1988, ser um meio adequado de representar a situação existente, porque elas mantêm sua distância *vis-à-vis* das vítimas. Elas são mais apropriadas que imagens em *close-up*: imagens da seleção na rampa, imagens de prisioneiros famintos nos quartéis, as pilhas de corpos sendo removidas por uma escavadeira. Com tais imagens, a violência simbólica está mais uma vez sendo perpetrada contra as vítimas; e ainda sendo usada com a melhor das intenções.

Existem até mesmo gravações, feitas após Auschwitz ser libertada, de médicos soviéticos performando autópsias ao ar livre nos corpos dos prisioneiros mortos. O gesto de uma autópsia é uma tentativa de recriar a história individual da vítima. Mas filmá-la não acrescenta absolutamente nada. Acima das fotografias aéreas dos campos de concentração, em que o individual é escassamente maior que um ponto, escrevi um breve comentário: “No grão da fotografia, repousa o respeito e a proteção da personalidade”.

Está bem claro apenas que não estamos mostrando imagens tiradas de uma distância a fim de poupar da morte ainda outra humilhação. Existem raras boas razões para nos mostrar imagens de vítimas mutiladas. Geralmente elas estão sendo usadas para negócios políticos. Além disso, mesmo as imagens distantes de um evento horrível se referem a imagens que não oferecem nenhuma distância, simplesmente ao permanecer em contraste com elas. Inevitavelmente, a despeito dos esforços humanitários, o barbarismo resplandece. Assim como a imagem do amor é uma referência cruzada para seus precursores sujos e para o esforço necessário para superá-los.

Uma propaganda do Texas Instruments argumenta que é economicamente mais barato disparar bombas guiadas por computadores e ainda mais barato usar mísseis guiados com precisão. Uma produtiva porém errada leitura da mensagem fornece-nos a interpretação de que, com o menor número de bombas, haveria uma quebra

de vendas que teria de ser compensada. Se existisse uma conexão entre produção e destruição, eles deveriam vender menos hardware e mais sistemas de controle. Mais sistemas de controle só podem ser vendidos quando existe uma distinção precisa entre amigo e inimigo. A economia, ao menos aquela dos fabricantes de armas, pede a guerra em nome de metas humanitárias.